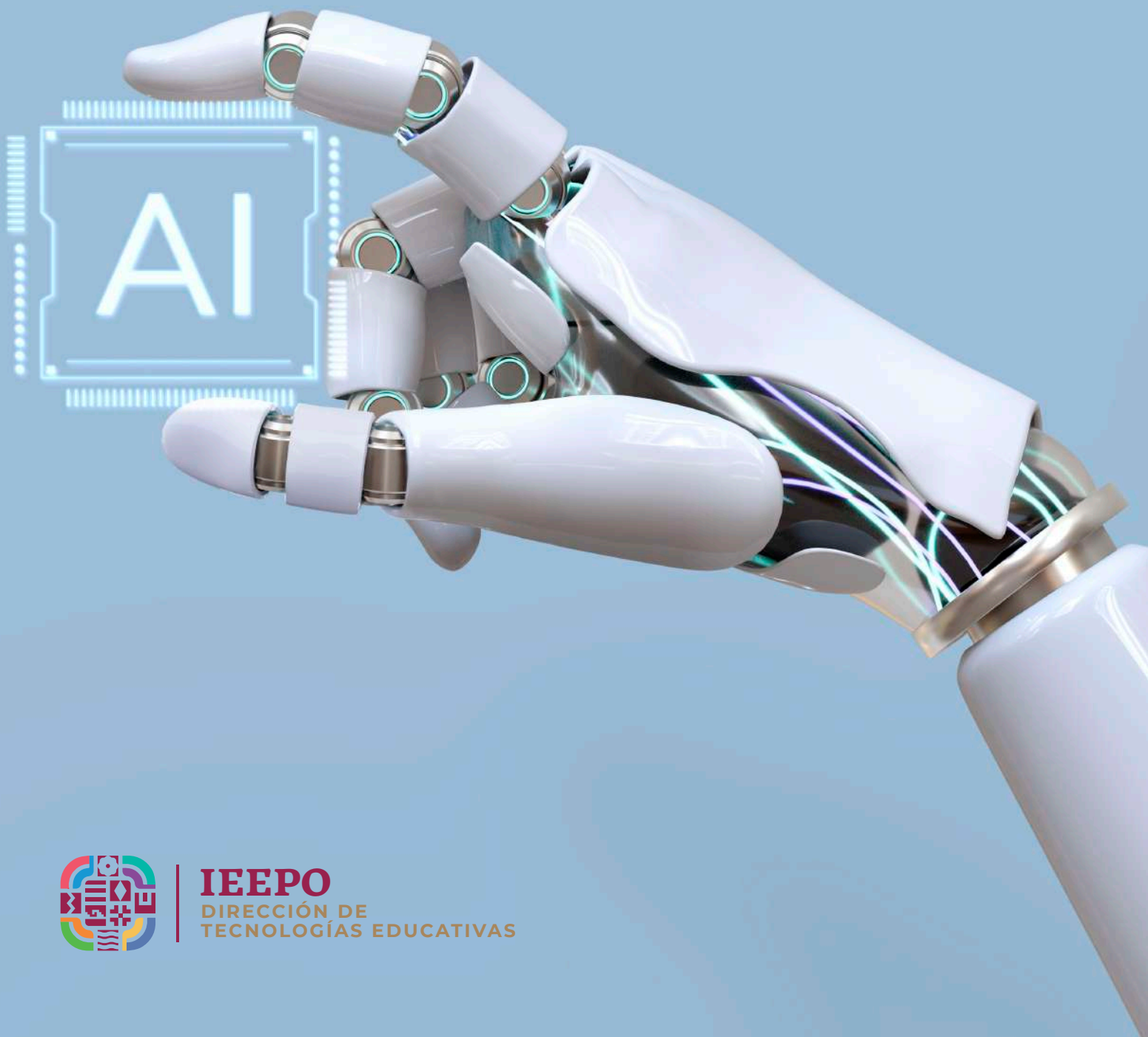


# DIDAC TIC

• Revista  
• Oaxaqueña  
• de Tecnología  
• Educativa



AÑO 5 | NÚMERO 12 | AGOSTO 2023



**IEEPO**  
DIRECCIÓN DE  
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS

## EDITORIAL

La Revista oaxaqueña de tecnología educativa DidacTIC surge como iniciativa del Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca ante la necesidad de contribuir en la distribución del conocimiento en temas de Tecnología Educativa, con el objetivo de compartir aprendizajes de nuevos enfoques educativos internacionales y nacionales, así como experiencias y saberes de la comunidad educativa estatal.

DidacTIC se publica con los siguientes propósitos:

- Ser sitio de diálogo entre la comunidad educativa estatal para proponer estrategias didácticas que incorporen el uso de la tecnología educativa con el fin de fortalecer el ámbito de aprendizaje.
- Ser un espacio para la difusión de conocimientos, aprendizajes y experiencias en temas relacionados al uso de la tecnología en educación.
- Tener una visión local, nacional e internacional de las nuevas prácticas educativas y motivar al diseño de nuevas estrategias didácticas que propicien el mejor aprovechamiento escolar.
- Publicar artículos que contribuyen a la innovación y al desarrollo de competencias digitales de docentes y estudiantes del siglo XXI, privilegiando la calidad y rigor académico de las y los mismos.
- Los textos que se eligen para ser publicados abordan temas relevantes y originales que enriquecen las prácticas docentes en los Centros de Trabajo.

## DIRECTORIO

**Director General del Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca**

Lcdo. Emilio Montero Pérez

**Dirección editorial**

Lcdo. Manuel Raúl Matus Perpentí,  
Director de Tecnologías Educativas

**Coordinación editorial**

Ing. Alberto Zacarias José  
L.C.E. Magaly Liliana Ramírez López

**Diseño Editorial**

L.D.G. María Teresa López López

**Revisión**

Departamento Editorial-UPFE-DDE.

DidacTIC Revista Oaxaqueña de Tecnología Educativa, año 5, núm. 12, agosto 2023, es una publicación periódica electrónica cuatrimestral publicada por la Dirección de Tecnologías Educativas del Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca con domicilio en calle Cerezos No. 117, Col. del Bosque, Santa María Ixcotel, Santa Lucía del Camino. Oaxaca, C.P. 71228, página web: <https://www.oaxaca.gob.mx/ieepo/> ISSN: en trámite.

El contenido de los artículos publicados es responsabilidad de cada autoría y no representa el punto de vista del IEEPO. Se autoriza cualquier reproducción parcial o total de los contenidos o imágenes de la publicación, incluido el almacenamiento electrónico, siempre y cuando sea sin fines de lucro o para usos estrictamente académicos, citando invariablemente la fuente sin alteración del contenido y dando los créditos autorales.

# INDICE

4

Estrategias para el uso de **herramientas digitales** en el aprendizaje presencial.

11

**Experimentos** de Google

19

Proyecto de renovación tecnológica **Red Edusat**

24

¿**Sabías qué?** – Siri, Alexa y Google assistant funcionan con Inteligencia Artificial

28

**La inteligencia artificial:** un nuevo reto para docentes

34

**Redes sociales** en la Educación

40

**Reto TIC** – Crea tu propio cómic interactivo con Pixton

44

Inicia la participación de estudiantes en el Reto escritor 2023 “**Cuéntame un cuento**”

46

¿**Sabías qué?** – El internet



# “Estrategias para el uso de herramientas digitales”



Tras un periodo intenso de pandemia, lleno de desafíos y descubrimientos, concluimos el ciclo escolar 2022-2023 de manera presencial. Durante los dos ciclos escolares previos, las clases traspasaron los muros de las escuelas, dando paso a la enseñanza mediada por herramientas digitales. En este período de crisis sanitaria, presenciamos

el uso masivo de la tecnología en la educación, y también aprendimos que puede ser un catalizador de nuevas conexiones y posibilidades, por lo que tenemos la seguridad de que estas experiencias pueden trasladarse al ámbito presencial, enriqueciendo de manera significativa la vivencia educativa y llevando el proceso de enseñanza-aprendizaje a un nivel superior.

En la actualidad, el uso de herramientas digitales se ha vuelto indispensable en el ámbito educativo. Aunque tradicionalmente se han asociado con la educación a distancia, estas herramientas también son de gran utilidad en el aprendizaje presencial. Al combinar lo mejor de ambos mundos se pueden potenciar las experiencias de aprendizaje y crear entornos más dinámicos y participativos.

**ALBERTO ZACARÍAS JOSÉ**  
INGENIERO EN SISTEMAS POR  
EL INSTITUTO TECNOLÓGICO  
DE TLAXIACO. ACTUALMENTE  
ES RESPONSABLE DEL  
DEPARTAMENTO DE  
INVESTIGACIÓN DE  
TIC'S EDUCATIVAS DE LA  
DIRECCIÓN DE TECNOLOGÍAS  
EDUCATIVAS DEL IEEPO.

A continuación, se exponen algunas estrategias que podrían ser eficaces para optimizar el aprovechamiento de las herramientas digitales en el contexto del aprendizaje presencial:



**Integración de dispositivos móviles:** Los dispositivos móviles, como tabletas y teléfonos inteligentes, son herramientas poderosas que pueden facilitar el acceso a la información, colaboración y participación activa de las y los estudiantes. Se pueden utilizar en actividades como investigaciones en línea, encuestas en tiempo real, debates virtuales y creación de contenido multimedia.



**Plataformas de aprendizaje:** Existen numerosas plataformas de aprendizaje en línea que pueden complementar el aprendizaje presencial. Estas plataformas ofrecen herramientas como foros de discusión, evaluaciones en línea, acceso a materiales de estudio y seguimiento del progreso del estudiante. Al integrar estas plataformas en el aula, se puede fomentar la interacción y la colaboración, así como brindar al alumnado la oportunidad de acceder a recursos adicionales fuera del horario escolar.





**Gamificación:** La gamificación consiste en utilizar elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación. Al aplicar esta estrategia, se pueden crear actividades interactivas, desafiantes y motivadoras. Las herramientas digitales, como los juegos educativos en línea o las aplicaciones interactivas, pueden ser una excelente manera de incorporar la gamificación en el aprendizaje presencial. Según Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017), la gamificación puede aumentar la motivación y el compromiso de las y los estudiantes, así como mejorar los resultados académicos.

**Uso de recursos multimedia:** Los recursos multimedia, como videos, imágenes, infografías y presentaciones interactivas, pueden enriquecer el aprendizaje presencial al proporcionar diferentes formas de presentar la información. Las y los docentes pueden utilizar estas herramientas para explicar conceptos complejos, ilustrar ejemplos prácticos y captar la atención de sus estudiantes. Además, las y los estudiantes pueden crear sus propios recursos multimedia como parte de proyectos de investigación o presentaciones.



**Redes sociales y colaboración en línea:** Las redes sociales no solo son utilizadas para fines de entretenimiento, sino que también pueden ser herramientas valiosas para el aprendizaje colaborativo. Las y los docentes pueden utilizar plataformas como Facebook, Twitter o grupos de discusión en línea para fomentar la comunicación entre sus estudiantes, el intercambio de ideas y la colaboración en proyectos. Al integrar las redes sociales en el aprendizaje presencial, se puede aprovechar el entusiasmo del estudiantado por estas plataformas y promover una participación más activa.





Después de todo lo anterior, podemos concluir que el uso de herramientas digitales en el aprendizaje presencial puede brindar numerosos beneficios, desde la mejora de la participación y la motivación de las y los estudiantes, hasta la ampliación de las oportunidades de aprendizaje. Al implementar estrategias como la integración de dispositivos móviles, el uso de plataformas de aprendizaje, la gamificación, los recursos multimedia y la colaboración en línea, las y los educadores pueden enriquecer la experiencia educativa y preparar a sus estudiantes para el mundo digital en constante evolución.

#### Fuentes consultadas:

1. Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321630855X>

2. Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18-26.

[https://www.researchgate.net/publication/259143623\\_Mobile\\_Computing\\_Devices\\_in\\_Higher\\_Education\\_Student\\_Perspectives\\_on\\_Learning\\_with\\_Cellphones\\_Smartphones\\_Social\\_Medi](https://www.researchgate.net/publication/259143623_Mobile_Computing_Devices_in_Higher_Education_Student_Perspectives_on_Learning_with_Cellphones_Smartphones_Social_Medi)



## PINTAR PAREDES CON COLORES CLAROS

Las superficies pintadas con color blanco o colores claros dan una mayor luminosidad que las que tienen colores más oscuros.



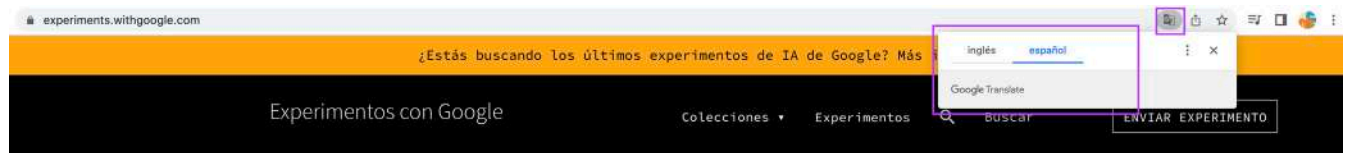
**IEEPO**  
INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA

# Experimentos de Google



**Experimentos de Google** es una plataforma en línea que permite a las y los usuarios explorar, crear y compartir proyectos interactivos relacionados con diferentes tecnologías y conceptos innovadores. Está diseñada para fomentar la creatividad, la experimentación y el aprendizaje interactivo. Los proyectos han sido creados con **Chrome, Android, Inteligencia Artificial (IA), Realidad Aumentada (RA)** y otras tecnologías.





## A CONTINUACIÓN, SE EXPLICA CÓMO FUNCIONA EXPERIMENTOS DE GOOGLE:

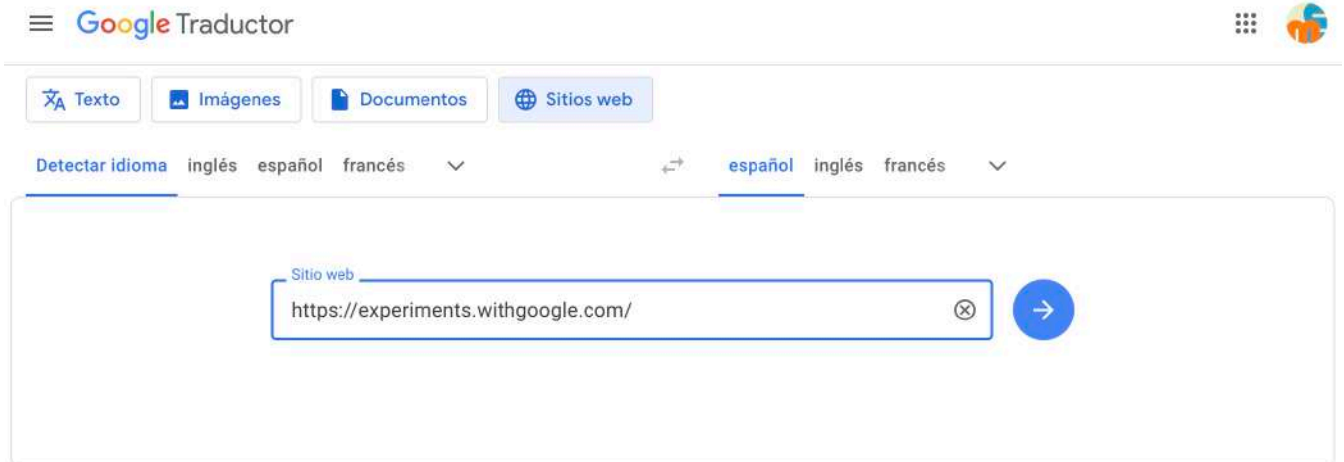
### MAGALY LILIANA RAMÍREZ LÓPEZ

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESPECIALISTA EN COMUNICACIÓN Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA, ASÍ COMO EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (OEI), COLABORADORA DEL DEPARTAMENTO INVESTIGACIÓN DE TIC'S EDUCATIVAS DE LA DIRECCIÓN DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS.

1. Explorar proyectos: En la página principal de **Experimentos de Google** (<https://experiments.withgoogle.com/>), encontrarás una colección de proyectos creados por artistas y especialistas en desarrollo y creatividad de todo el mundo. Puedes navegar a través de los diferentes proyectos y explorar su funcionalidad y contenido.

El sitio se encuentra en inglés, pero fácilmente podrás traducirlo si utilizas **Google Chrome**, a través de los botones marcados en los recuadros.

También puedes traducir el sitio con el Traductor de Google que te permite traducir textos, documentos o sitios web completos.



**2. Filtrar por categorías:** Los proyectos en Experimentos de Google se organizan en categorías como RA, IA, música, arte, juegos, entre otros. Puedes utilizar los filtros de categoría para encontrar proyectos específicos que te interesen.

**3. Experimentar y jugar:** Cada proyecto en Experimentos de Google es interactivo y ofrece una experiencia única. Al hacer clic en un proyecto, podrás explorarlo y probarlo directamente en el navegador. Puedes interactuar con los elementos, seguir las instrucciones y descubrir las funcionalidades del proyecto.

**4. Crear tus propios proyectos:** Experimentos de Google también permite al público usuario crear y compartir sus propios proyectos. Si tienes una idea creativa o un proyecto relacionado con tecnología, puedes enviarlo a través de la plataforma. El equipo de Experimentos de Google revisará y seleccionará los proyectos destacados para ser exhibidos en la plataforma.

**5. Compartir proyectos:** Además de explorar y crear proyectos, puedes compartir los que te gusten con tus amistades y en tus redes sociales. Cada proyecto tiene la opción de compartirse en diferentes plataformas, lo que te permite difundir la inspiración y la creatividad.

Como ya mencionamos, experimentos de Google se basa en tecnologías innovadoras como la IA, la realidad virtual y aumentada, la web interactiva, entre otras. Ofrece una forma divertida y accesible de experimentar y aprender sobre diferentes conceptos tecnológicos, al mismo tiempo que inspira a las personas a explorar nuevas ideas y desarrollar sus propios proyectos creativos.

Te sugerimos explorar los siguientes experimentos para trabajar con estudiantes, resulta atractivo, emocionante y ayuda a la niñez a comprender cómo avanza el mundo de la Inteligencia Artificial, al mismo tiempo que aprenden sobre cómo crear música, arte, realizar excursiones virtuales y más.

## ¡CORRE, DIBUJA!

Es un juego basado en la tecnología de aprendizaje automático en el que una red neuronal intenta adivinar lo que dibujas. En este experimento ayudarás a la Inteligencia Artificial a aprender a identificar dibujos. Cuando comienzas se te pide dibujar un objeto y la aplicación intentará adivinar qué objeto es con base en los dibujos que otras miles de personas han realizado. Para acceder, puedes ingresar a:

[https://quickdraw.withgoogle.com/?locale=es\\_US](https://quickdraw.withgoogle.com/?locale=es_US)



¿Es posible que una red neuronal aprenda a identificar dibujos?

Ayúdanos a enseñarle. Agrega tus dibujos al [conjunto de datos de dibujos más grande del mundo](#), que se comparte de manera pública para ayudar a las investigaciones sobre aprendizaje automático.

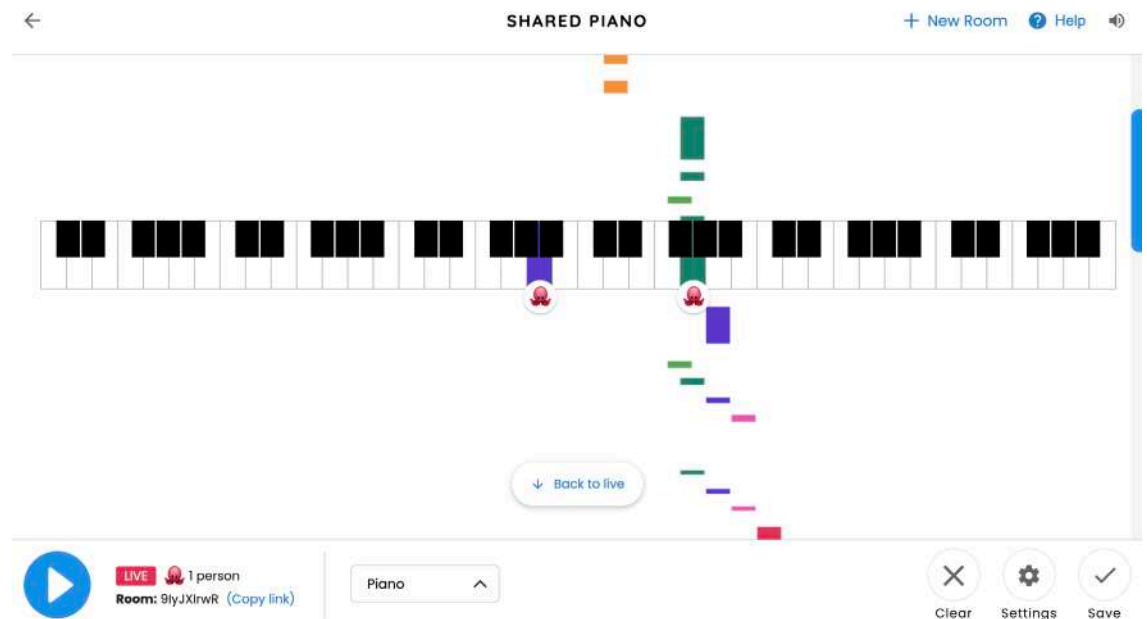
(DIBUJA)

AI Experiment Google

## ¡PIANO COMPARTIDO!

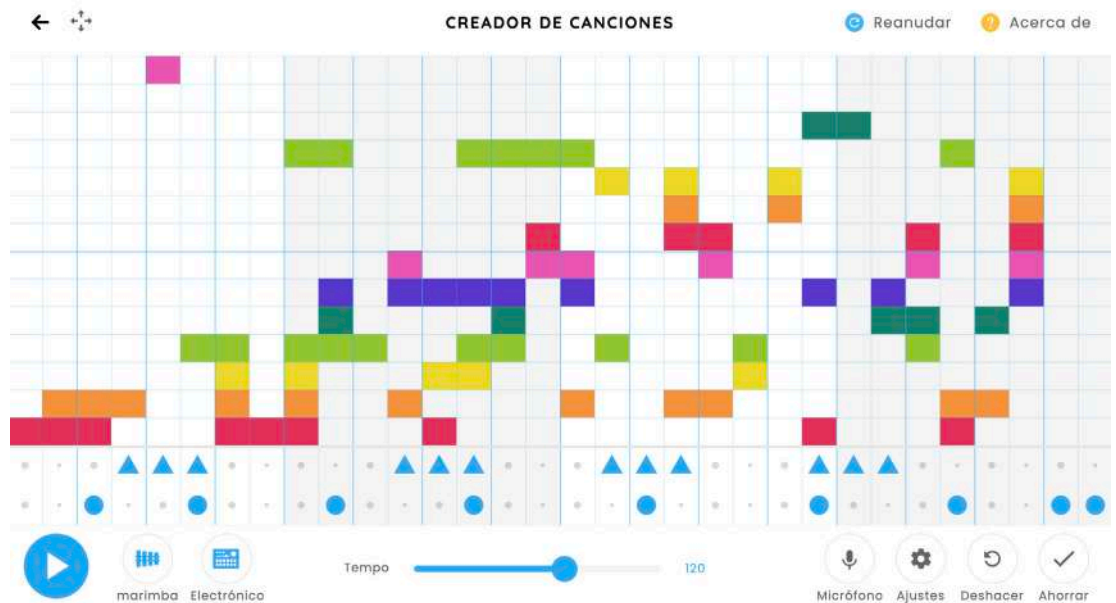
Es uno de los experimentos de Chrome Music Lab, en la que puedes crear música en tu computadora utilizando un teclado virtual, obteniendo sonidos de piano, instrumentos de cuerdas, de viento madera y percusiones. Es muy sencilla de utilizar y puedes crear música con hasta diez personas a la vez, en ubicaciones remotas. Además, puedes compartir tus creaciones con quien tú desees. Para acceder al recurso, puedes hacerlo a través de este link:

<https://musiclab.chromeexperiments.com/Shared-Piano/#9lyjXlrwR>

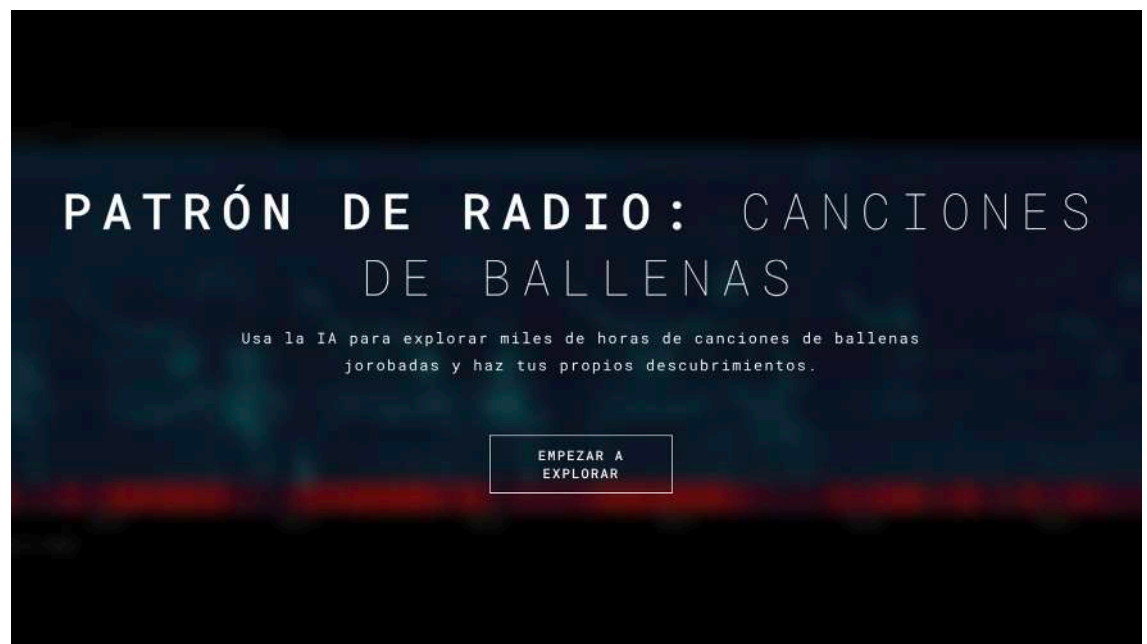


## CREADOR DE CANCIONES

Es un laboratorio que nos permite experimentar con los sonidos, las longitudes de los mismos, las escalas, los rangos, grabar tu voz, etc. Estas composiciones pueden ser descargadas, incrustadas en sitios web o compartidas por medio de links. Empieza a componer tu música en:



<https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/>



## PATRÓN DE RADIO: CANCIONES DE BALLENAS

Es un sitio web que permite explorar miles de horas de canciones de ballenas jorobadas. Es un nuevo tipo de herramienta que visualiza audio a gran escala y utiliza IA para facilitar la exploración y los descubrimientos.





¿Por qué se realiza este proyecto? Porque los científicos se dieron cuenta que las ballenas macho cantan, es decir, no solo emiten sonidos. Sin embargo, todavía no se comprende para qué sirven sus canciones, cómo y por qué evolucionan sus sonidos. Eso es lo que se pretende descubrir, y es por esta razón que comparten este proyecto con todas las personas que deseen sumarse a la exploración, al descubrimiento o simplemente disfrutar de estos maravillosos audios.

Si quieres disfrutar de ocho mil horas de cantos de las ballenas, recogidos por año y medio aproximadamente, puedes hacerlo en:

<https://patternradio.withgoogle.com/>

Encontrarás sonidos de otros peces, barcos y ruidos hasta ahora desconocidos.

Los Experimentos de Google son muchos y todos resultan ser de gran interés. Te compartimos una guía para que continúes explorando y aprendiendo de ellos <https://experiments.withgoogle.com/collection/insideguide>

Recuerda que aquellos proyectos que incluyen la Inteligencia Artificial, como el de ¡Corre, Dibuja!, también aprende de ti.



### **HACER QUE OTRAS PERSONAS SE INVOLUCREN**

Organiza una patrulla estudiantil para el ahorro de energía. Si trabajas con un grupo, pueden hacer una lluvia de ideas para ver formas de ahorrar energía.



**IEEPO**  
INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA

# PROYECTO DE RENOVACIÓN TECNOLÓGICA

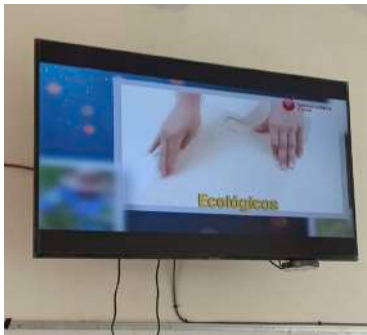


## RED EDUSAT

---

La sociedad enfrenta cambios acelerados y transformaciones profundas que repercuten en los procesos educativos en todos los niveles, principalmente en la educación básica. La integración de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; así como su impacto en todos los campos de la actividad humana impone cambios de paradigmas, así como nuevas formas de repensar la educación y de concebir los procesos de enseñanza y aprendizaje al igual que los recursos y elementos mediadores de la práctica en el aula.

Con el objetivo de impartir la educación, mediante transmisiones televisivas en las zonas rurales o de difícil acceso y mejorar así la calidad de la educación, y abatir el rezago educativo con programas que sirvan de apoyo didáctico a las y los docentes en servicio, se creó el modelo de televisión educativa (RED EDUSAT), con programas curriculares que se transmiten para niveles de educación básica, media superior y superior.



La **Red Edusat** es un sistema de televisión con señal digital comprimida que se transmite vía satélite. Este sistema emplea el estándar internacional DVB-S con formato MPEG-2 para su digitalización, compresión y multicanalización en una sola señal.

La señal era enviada a través de la Dirección General de Televisión Educativa (DGTVE), y llegaba a 36, 498 puntos o centros de recepción satelital del país, de los cuales más del 50 por ciento estaban destinados al nivel de telesecundaria.



En el proceso **enseñanza-aprendizaje** de telesecundaria, una o un docente atiende a un solo grupo, su papel consiste en coordinar y mediar los procesos de aprendizaje en todas las asignaturas con el apoyo de programas de televisión, materiales impresos y la recreación de situaciones donde se puedan vivenciar conocimientos y valores.

En el estado de Oaxaca actualmente existen 1 mil 605 telesecundarias, de las cuales hay escuelas que carecen del equipamiento de **Red Edusat**, telesecundarias que han sufrido daño por los diferentes fenómenos naturales y escuelas en donde la vida útil de los componentes ha llegado a su fin y necesitan su reemplazo.



De la misma manera, esta situación se ve reflejada en más del 98 por ciento de los teleplanteles del país; por ello, en 2022 se llevaron a cabo reuniones con autoridades estatales y organismos educativos nacionales para buscar estrategias que permitan resolver las necesidades de los teleplanteles, teniendo como resultado el Proyecto de Renovación Tecnológica de **Red Edusat**, el cual tiene como objetivo reactivar la señal de la **Red Edusat** en los 23 mil 894 teleplanteles del país y consiste en equipar con una antena, un convertidor LNBF y un máximo de 3 decodificadores a cada escuela, lo que significa beneficiar a 1 millón 452 mil 007 estudiantes y a 92 mil 451 docentes; sin duda, un hecho sin precedente.



Después de ser una promesa para el alumnado y el personal docente de Oaxaca que la señal de **Red Edusat** llegaría a todas las telesecundarias del estado y tras haberlo esperado por más de una década, el pasado 22 de junio del 2023 se inició la instalación del equipamiento y con ello la señal de la **Red Edusat** en las telesecundarias de las diferentes regiones de nuestro estado.



El Proyecto de Renovación Tecnológica incluye una mesa de ayuda, la cuál dará soporte técnico al equipamiento del programa y permitirá a las y los docentes generar los reportes necesarios cada vez que se presente una falla técnica o pérdida de señal televisiva, reactivando el servicio en un lapso no mayor a 48 horas.

Hoy es una realidad que las generaciones actuales que toman clases en los teleplanteles serán testigos del verdadero objetivo de las telesecundarias, pues contarán con las clases televisivas, planes de estudio y la oportunidad de grabar las clases que sean necesarias para un mejor aprovechamiento educativo.

Con estas acciones se ha logrado dar un paso más en la educación de adolescentes y jóvenes en Oaxaca.



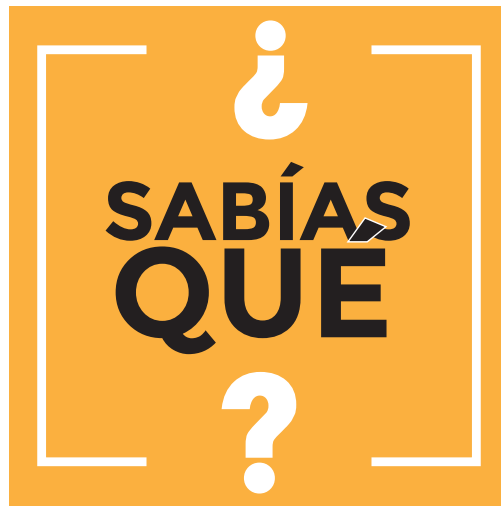
Para dar acompañamiento a directoras y directores el Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca, a través de la Dirección de Tecnologías Educativas, brinda orientación al personal directivo a través de los siguientes números telefónicos: **951 513 70 02** y **951 513 36 45**, en un horario de 8:00 a 15:00 horas, así como en el correo electrónico [dte@iepo.gob.mx](mailto:dte@iepo.gob.mx)



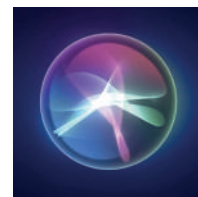
## APAGAR LUCES QUE NO SE UTILIZAN

Aunque parezca sencillo, en muchas viviendas suelen quedarse luces encendidas incluso en horas del día, es de mucha importancia apagar las que no son utilizadas.





# Siri, Alexa y Google ASSISTANT



**FUNCIONAN CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL**



## Los asistentes virtuales como Siri, Alexa y Google Assistant funcionan a través de una combinación de procesamientos de lenguaje natural y algoritmos de inteligencia artificial. Aquí una breve explicación de su funcionamiento:

**1. Captación del comando de voz:** Cuando activas un asistente virtual diciendo una palabra clave, como “Hola Siri” u “Ok Google”, el asistente comienza a captar el sonido y graba el comando de voz.

**2. Conversión de voz a texto:** El asistente virtual utiliza tecnologías de reconocimiento de voz para convertir el comando hablado en texto. Esto implica analizar el sonido grabado y transformarlo en palabras escritas.

**3. Procesamiento de lenguaje natural (PLN):** El texto generado a partir del comando de voz se somete a un proceso de PLN. Aquí se analiza y comprende el significado del texto en función de reglas gramaticales y algoritmos avanzados. El asistente virtual utiliza modelos de lenguaje y bases de conocimiento para interpretar la solicitud.

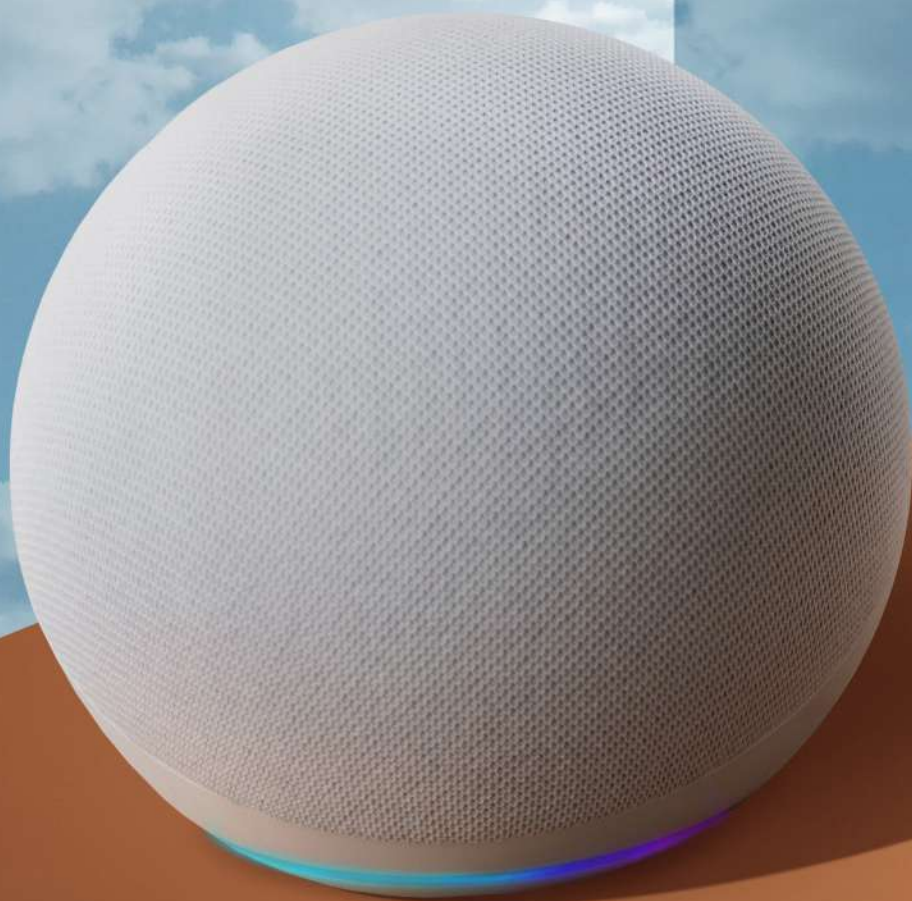
**4. Búsqueda de información:** Una vez que el asistente ha comprendido el comando, realiza una búsqueda en su base de datos o en internet para encontrar la información relevante o ejecutar la acción solicitada. Puede buscar datos, responder preguntas, reproducir música, configurar recordatorios, enviar mensajes y muchas otras cosas.

**5. Generación de respuesta:** Después de obtener la información necesaria o llevar a cabo la acción solicitada, el asistente virtual genera una respuesta en forma de texto o hablada. Esta respuesta se envía al dispositivo que se está utilizando, ya sea un teléfono inteligente, una bocina inteligente u otro dispositivo compatible.

**6. Interacción con el usuario:** Finalmente, el asistente virtual responde a la persona usuaria presentando la información solicitada, realizando la acción requerida o solicitando más información si es necesario. Esto puede implicar mostrar texto en la pantalla del dispositivo o reproducirlo en voz alta a través de altavoces.



**¿Tú qué tanto  
usas los  
asistentes  
virtuales?**



**¿Te son útiles?**

**Los asistentes virtuales están en constante aprendizaje y mejoran a medida que más personas los utilizan, los desarrolladores recopilan datos para mejorar su rendimiento, agregar nuevas funcionalidades y entender mejor las necesidades de las y los usuarios.**



## APROVECHAR LA LUZ NATURAL

Se aconseja que durante el día se abran las ventanas para aprovechar la luz solar y realizar el mayor número de actividades posibles.



# Un **nuevo reto** para docentes



**PROFR. URIEL SÁNCHEZ RUÍZ**  
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA Y  
ESTUDIANTE DE LA MAESTRÍA  
EN LA ENSEÑANZA DE LAS  
CIENCIAS NATURALES.  
ENTUSIASTA DE LA  
DIVULGACIÓN Y APLICACIÓN  
DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS  
EN LA EDUCACIÓN EN  
BENEFICIO DE NIÑAS, NIÑOS  
Y ADOLESCENTES.

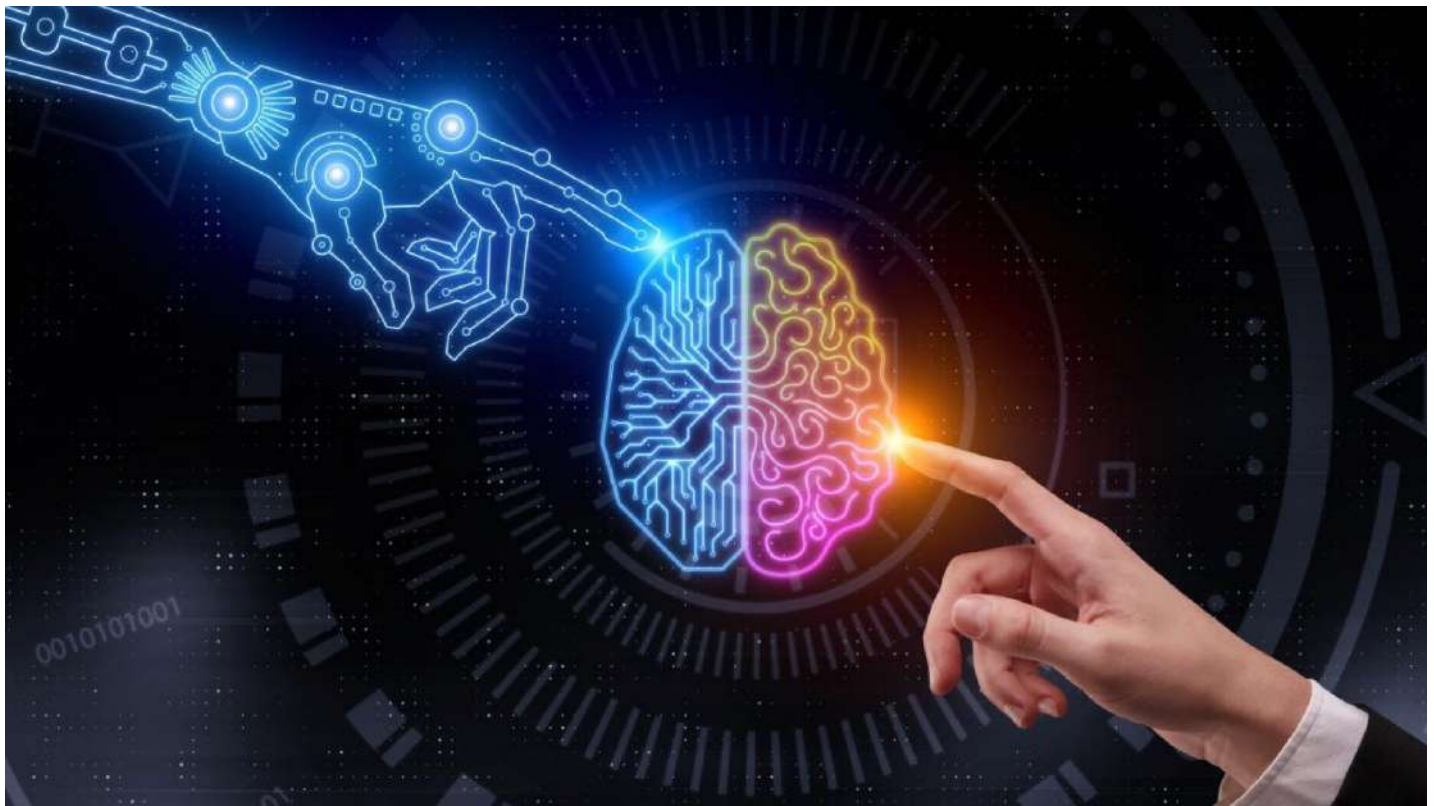
H

ace un tiempo tuve la oportunidad de escuchar la ponencia de un ex ministro de educación de Guatemala, el cual de manera muy entusiasta explicaba cómo el mundo que nosotros conocemos estaba a solo diez años de cambiar y no precisamente hablaba del medio ambiente, más bien se refería a la manera en que

las personas se relacionan e interactúan entre ellas y con su entorno, cómo aprenden, los medios tecnológicos, los medios de comunicación, el entretenimiento, etc.

Esta ponencia la escuché cuando ya llevábamos poco más de un año de pandemia, cuando ya las cosas habían cambiado en todos estos aspectos a los que él se refería, así que no hubo mayor relevancia hasta que mencionó un término que solo lo había escuchado en algunas películas: **“IA”** (inteligencia artificial). De eso han pasado casi dos años y se ha vuelto una realidad.

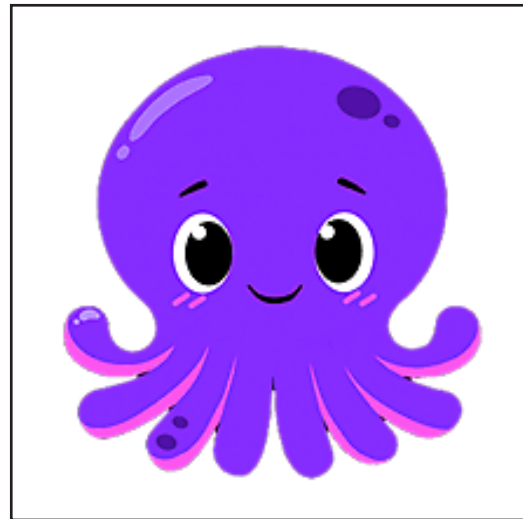
La **Inteligencia Artificial** gana cada vez más terreno en distintas áreas de la sociedad, principalmente en donde intervienen los medios digitales, tal es el caso de la industria del cine en Hollywood, donde hoy las y los actores están en huelga negándose a que su imagen sea reutilizada una y otra vez en películas y series a través de la **IA**, lo cual está generando los bajos salarios



e inclusive pérdida de empleos, en pocas palabras, es tomar la imagen física del actor o actriz que deseen, reestructurarla de manera digital y utilizarla en cientos de películas sin que las tenga que grabar, cobrando lo mínimo por uso de imagen.

En un contexto local la **IA** ya se hace presente, podemos navegar por internet desde una computadora o celular y encontrar programas para instalar como Pictory, Raw shorts o Quickvid.ia, GPT Chat o AIC (Inteligencia Artificial Conversacional) donde se pueden crear videos, fotografías o documentos al instante con las características que necesites en cada recurso, lo que en el ámbito educativo para algunas personas se está convirtiendo en un problema, para otras representa un reto.

Respecto al ámbito educativo, la Unesco retoma el tema desde la ética, por lo que lejos de prohibirla, le ve una clara aplicación en las aulas, haciendo ciertas recomendaciones, aunque sin una idea clara de cómo incluirla en los programas educativos, que en mi opinión es el reto, ¿cómo vincular la **IA** en los planes y programas para su trabajo con niños, niñas y adolescentes?



El tema ha generado un debate en los cuerpos académicos de las instituciones universitarias, una parte de estos a favor de su inclusión y la otra parte con una rotunda negación, considerándola como una forma de generar plagio sin consecuencia, y es que quien ha utilizado alguna de estas herramientas se ha dado cuenta que se pueden crear ensayos de doscientas, trescientas o mil palabras de temas específicos, por ejemplo, puedes pedir que te genere un ensayo de 500 palabras del tema “Los Dinosaurios”, y en cuestión de segundos, como por arte magia, lo tienes. Lo increíble es que puedes repetir la misma solicitud y volverá a escribir otro ensayo del mismo tema pero totalmente diferente. Algunas personas en un primer momento decían que solo era un buscador más o un archivo grande de información, no lo sé, pero lo que sí es claro es que nada tiene que ver con Google.

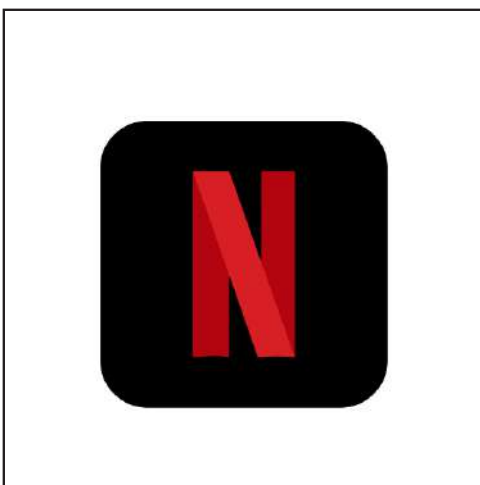


La inteligencia artificial está facilitando la automatización de tareas rutinarias y la optimización de procesos educativos, gracias a los asistentes virtuales y chatbots inteligentes, las y los docentes pueden ahorrar tiempo en la corrección de exámenes o en la resolución de dudas frecuentes. Además que puede adaptar los contenidos y metodologías a los diferentes estilos de aprendizaje de las y los estudiantes, personalizando así su experiencia educativa. Es por esta razón que muchas y muchos, además de identificar sus puntos a favor, estamos ya practicando su aplicación en:

- Tutorías personalizadas.
- Herramientas de evaluación y seguimiento.
- Diseño de contenido innovador.

En este último punto es donde me gustaría centrarme, el trabajo docente se divide en varias partes, además de dar clases tenemos tareas muy tediosas que ocupan gran parte de nuestro tiempo, considero que al utilizar esta herramienta, para facilitar este trabajo, tendríamos más tiempo para hacer las cosas que realmente debemos hacer como formadoras y formadores. Lo más emocionante y de impacto para las y los estudiantes será invertirlo en las relaciones interpersonales, enfatizando el aspecto moral, los valores, el trabajo en equipo, la empatía y la creatividad de cada estudiante.

Lamentablemente el sistema educativo ha estado atrasado en la mayor parte del mundo, respecto a los avances científicos y tecnológicos que son palpables de manera inmediata en otras áreas como las industrias, o como el entretenimiento que ha cambiado a través del tiempo, por ejemplo, hoy tenemos **Netflix** y **YouTube** pero hace muchos años la televisión era en blanco y negro; o qué tal los teléfonos celulares, a finales de los años noventa mi celular solo era para realizar llamadas, hoy se ha convertido en una mini computadora capaz de realizar cientos de funciones en la palma de la mano; pero qué podemos decir de las aulas, siguen siendo iguales que hace cien años, siempre preservando las mismas características, o solo teniendo pequeñas innovaciones, al final, el modelo sigue siendo igual: un espacio cerrado, butacas y un pizarrón, ahora de plumones y no de gises.



La tecnología ha venido a revolucionar cómo vivimos, cómo jugamos, cómo aprendemos o cómo nos comunicamos pero no ha tenido un impacto real en la educación, lo que me lleva a concluir que necesitamos una educación para el futuro, los empleos monótonos están a pocos años de desaparecer, cajeros o tiendas de autoservicio serán ejecutados por máquinas, así que negar la inteligencia artificial como parte de la vida sería ingenuo, por el contrario, debemos aprender a vivir con ella y enseñar a las y los estudiantes lo que la inteligencia artificial no puede hacer y trabajar con lo que sí puede hacer, pero claro, para esto debemos ser las y los docentes quienes aprendamos primero su funcionamiento.

Tal vez suena muy futurista este tema, pero no lo es, cada vez estamos más cerca de utilizar la IA y será necesario tomar una decisión de cómo haremos nuestro trabajo, en lo personal apuesto por una educación crítica, llena de curiosidad y sobre todo, llena de creatividad que ayude a potenciar las habilidades de cada estudiante, alentando el pensamiento y el espíritu humano donde cualquier medio tecnológico que exista o que pueda existir sea solo una herramienta y nada más.





¡Ahorremos energía,  
cuidemos el medio ambiente!



## ¿SABÍAS QUÉ?

Un foco ahorrador reduce hasta  
en un 77% el consumo energético.



## REALIZA PERIÓDICOS MURALES

Comparte con tus compañeros  
información sobre la importancia  
del ahorro de energía y como  
puede contribuir cada uno en su  
cuidado.



**IEEPO**

INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA

## **REDES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN:**

---

# Conectando aprendizaje y desafíos en la era digital

En la actualidad, el impacto de las redes sociales en la educación en México ha sido significativo. Estas plataformas han revolucionado la manera en que las y los estudiantes acceden a la información, interactúan entre sí y se relacionan con sus docentes.

Con todo a que esta nueva dinámica conlleva una serie de beneficios, también implica riesgos que deben ser evaluados con detenimiento. En este artículo exploraremos los diversos aspectos de las redes sociales en el contexto educativo mexicano, ofreciendo ejemplos, estadísticas y citando fuentes para entender mejor esta tendencia en la era digital.

Entre los principales beneficios de las redes sociales en la educación mexicana se encuentra el acceso a la información: Las redes sociales proporcionan una fuente de información prácticamente ilimitada para estudiantes y docentes. Grupos y comunidades educativas en plataformas como **Facebook** y **LinkedIn** permiten compartir recursos, discutir temas y estar actualizados en noticias relevantes para la educación.



**ALFREDO CANSECO ARIAS**  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y  
PERIODISMO POR LA UNIVERSIDAD  
NACIONAL AUTÓNOMA DE  
MÉXICO, COLABORADOR EN EL  
ÁREA DE INVESTIGACIÓN DE LA  
DIRECCIÓN DE TECNOLOGÍAS  
EDUCATIVAS DEL IEEPO

Otro aspecto importante es la interacción y colaboración. Las redes sociales fomentan la interacción entre estudiantes y docentes, incluso fuera del aula. Plataformas como **Twitter** y **WhatsApp** son utilizadas para debates y discusiones en tiempo real, lo que mejora la participación y el aprendizaje colaborativo, por lo que está relacionado con la globalización del aprendizaje: Las redes sociales permiten que estudiantes de México se conecten con sus pares en otros países, facilitando así el intercambio cultural y el acceso a diferentes perspectivas, lo cual enriquece el aprendizaje y promueve una mentalidad global.

También la creatividad juega un papel importante, plataformas como **YouTube** e **Instagram** son canales para que las y los estudiantes expresen su creatividad a través de videos, imágenes y proyectos multimedia, permitiéndoles desarrollar habilidades valiosas para la actualidad.



Existen ejemplos del crecimiento de la inclusión de dichas plataformas a sus prácticas educativas; según un informe de la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) en 2022, el 82% de las juventudes mexicanas entre 18 y 24 años utilizaron las redes sociales como fuente de información. Asimismo, un estudio de la Secretaría de Educación Pública (SEP) reveló que el 68% de docentes mexicanos incorporó las redes sociales en sus prácticas educativas para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes.

Además, en 2021, la plataforma educativa Educatube<sup>1</sup> registró un incremento del 40% en su número de público usuario en México, mostrando el creciente interés por utilizar las redes sociales con fines educativos.

Pero no todo se trata de situaciones positivas sin consecuencias, los riesgos de la utilización de estas herramientas también están latentes, una de las más importantes es la distracción y falta de enfoque. Estas plataformas pueden convertirse en una distracción para el estudiantado, afectando su concentración en las tareas académicas y reduciendo su rendimiento.

Otro de los peligros importantes de esta utilización es el tema de la privacidad y la seguridad: El uso inadecuado de las redes sociales puede exponer a las y los estudiantes a problemas de como ciberacoso o robo de información personal, entre otros.



1 Educatube.org



A nivel de comunicación también existe el riesgo de la desinformación. Las redes sociales están plagadas de información no verificada, lo que puede llevar a las y los estudiantes a aceptar datos incorrectos como verdades absolutas. Y si hablamos de salud, existen estudios recientes sobre la posible adicción a las redes sociales, las cuales nos llenan de estímulos y generan dependencia.

Las redes sociales han transformado el panorama educativo en México, ofreciendo una amplia gama de beneficios y planteando desafíos significativos. Si se utilizan de manera adecuada y responsable, estas plataformas pueden ser una herramienta poderosa para el aprendizaje, la interacción y la creatividad. El acceso a información instantánea, la colaboración entre estudiantes y docentes, la globalización del aprendizaje y la promoción de la creatividad son solo algunos de los beneficios destacados.

Sin embargo, es crucial reconocer y abordar los riesgos asociados con estas plataformas digitales en la educación. Como ya se mencionó, la distracción, la privacidad, la desinformación y la adicción son aspectos que requieren atención cuidadosa y medidas de precaución. Es responsabilidad de quienes educan, madres, padres y autoridades educativas brindar orientación, establecer políticas claras y promover un uso responsable de las redes sociales en el entorno educativo.

En última instancia, aprovechar al máximo los beneficios de las redes sociales en la educación en México implica encontrar un equilibrio adecuado donde se fomente el uso crítico y reflexivo de estas plataformas como complemento a las metodologías educativas tradicionales. Con una planificación adecuada, capacitación docente y conciencia de los riesgos, las redes sociales pueden ser aliadas poderosas para impulsar el aprendizaje, la participación y la conexión en el contexto educativo mexicano de la era digital.

## **Fuentes:**

**Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI)**

Sitio web: <https://www.amipci.org.mx/>

**Secretaría de Educación Pública (SEP)**

Sitio web: <http://www.gob.mx/sep>

**Instituto Oficial de Formación Profesional**

Sitio web: <https://medac.es/blogs/sociocultural/influyen-las-redes-sociales-la-educacion>



### **HACER QUE OTRAS PERSONAS SE INVOLUCREN**

Organiza una patrulla estudiantil para el ahorro de energía. Si trabajas con un grupo, pueden hacer una lluvia de ideas para ver formas de ahorrar energía.



**IEEPO**  
INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA

**[RETO TIC]**



**Objetivo:  
Fomentar la  
creatividad, la narración  
de historias y las  
habilidades tecnológicas  
al diseñar un cómic  
interactivo utilizando la  
plataforma Pixton.**

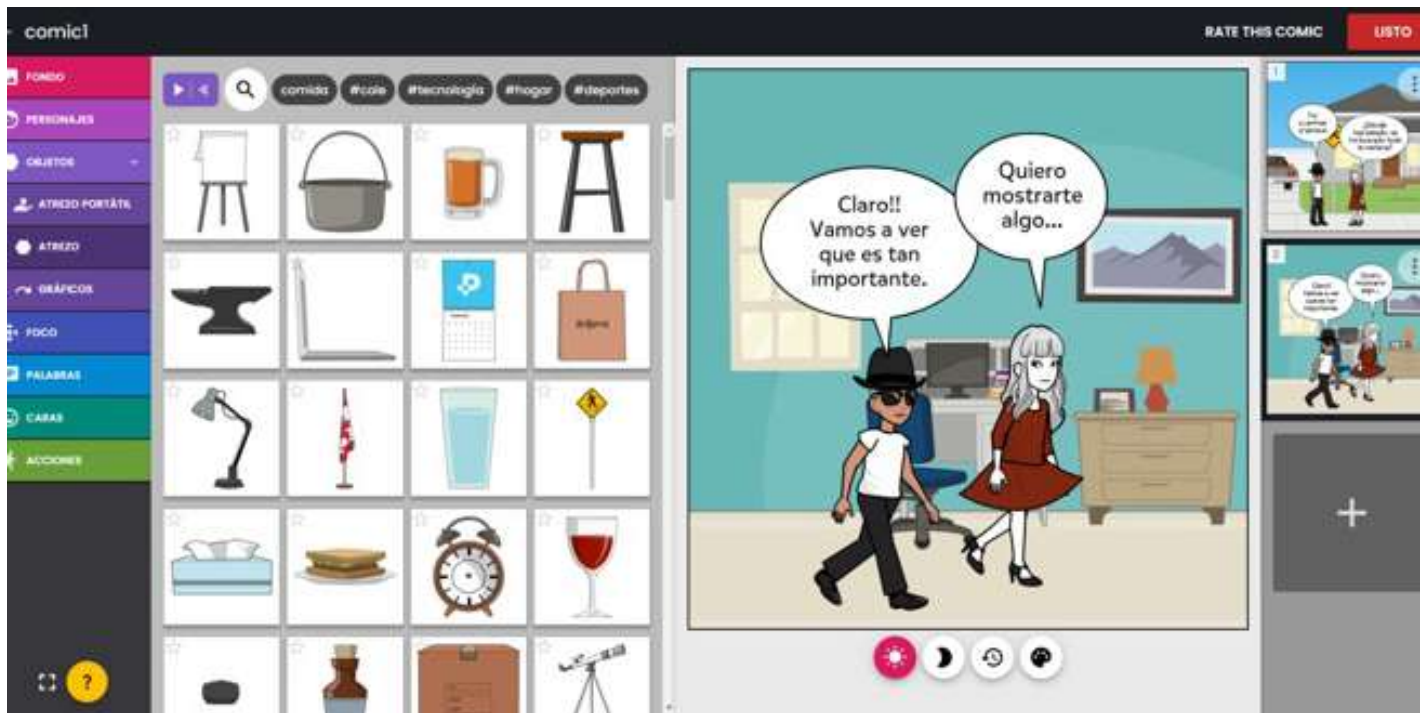
**CON PIXTON**

---

**Crea tu  
propio  
cómic**

**interactivo**





Este reto TIC permitirá a estudiantes y docentes desarrollar su imaginación, habilidades de narración de historias y competencias tecnológicas. Además, les brindará la oportunidad de explorar las funciones y herramientas de esta plataforma específica y aprender a utilizarla de manera creativa.



# Instrucciones:



1. La persona que desee diseñar un **cómic interactivo** debe acceder a la plataforma **Pixton** ([www.pixton.com](http://www.pixton.com)) y crear una cuenta gratuita.
2. Una vez en **Pixton**, deberá explorar las opciones de personalización y diseño para crear sus personajes. Puede elegir entre una amplia variedad de estilos de dibujo, rasgos faciales, ropa y accesorios.
3. Después de diseñar a sus personajes, podrá utilizar las herramientas de la plataforma para crear las escenas, fondos y objetos para el cómic. Puede elegir entre una variedad de opciones preestablecidas o crear sus propios fondos personalizados.
4. A continuación, se deben organizar las viñetas para contar la historia. Colocando a cada personaje y objetos en las viñetas además, se pueden agregar globos de diálogo para que los personajes hablen.
5. Para hacer el cómic interactivo, se pueden utilizar las funciones de animación de **Pixton** agregando movimientos y cambios de expresión a los personajes para dar vida a la historia.
6. Las y los usuarios se deben asegurar de incluir una secuencia lógica en su cómic, asegurándose de que las viñetas estén ordenadas y que la historia se desarrolle de manera coherente.
7. Se puede compartir el enlace del cómic o exportarlo como una imagen o en formato PDF. Una vez que hayan terminado de crear su cómic interactivo, se puede compartir con amigos, amigas, familiares o incluso presentarlo en clase.



### **DESCONECTAR** APARATOS CUANDO NO SE UTILICEN

Se les conoce como “vampiros energéticos” y son todos los equipos que sus pantallas digitales permanecen encendidas (en modo stand-by).



**IEEPO**  
INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA

## INICIA LA PARTICIPACIÓN DE ESTUDIANTES DE OAXACA EN EL RETO ESCRITOR 2023 “CUÉNTAME UN CUENTO”



Santo Domingo Tehuantepec, Oax. a 28 de junio de 2023.- Como parte de la Convocatoria al Reto Escritor 2023 “Cuéntame un cuento”, a nombre del Director General del IEEPO, Emilio Montero Pérez, el estudiante Yoel Rodas Vásquez, de 10 años de edad y alumno de la Escuela Primaria Matutina Margarita Maza de Juárez, ubicada en el Barrio Vixhana, Santo Domingo Tehuantepec, recibió un reconocimiento por su obra La primera ardilla voladora Eli, que se incorporó a la colección de cuentos digitales de la plataforma de Fomento a la lectura en la educación básica de Oaxaca.

El Director de Tecnologías Educativas del Instituto, Manuel Raúl Matus Perpentí, acompañado del Director del plantel, Fernando Castillejos Villalobos, felicitó a Yoel por su talento para redactar e ilustrar el cuento que se encuentra disponible para su consulta en el enlace <https://lectura.ieepo.gob.mx/>

Yoel comentó que se siente feliz de haber participado y mencionó que «la lectura tiene mucha importancia porque nos sirve para desarrollar nuestra imaginación y conocimiento de todo lo que nos rodea», sobre la escritura opinó que «nos enseña a escribir mejor las palabras».

Con esta participación da inicio la recepción de las obras literarias de las y los estudiantes de nivel preescolar, primaria y secundaria del estado, con el objetivo principal de fomentar el hábito por la lectura y el desarrollo de habilidades escritoras, así como de compartir con la comunidad educativa sus producciones.

La convocatoria puede ser consultada en: <https://lectura.ieepo.gob.mx/reto2023>



AHORRO ENERGÍA

CUIDO EL AMBIENTE



## CAMBIAR FOCOS COMUNES POR AHORRADORES

Los focos con iluminación eficiente pueden ahorrar hasta un 60% en comparación con los tradicionales y duran hasta 10 veces más.



**IEEPO**  
INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA



# el internet

***¡El Internet es como una inmensa biblioteca virtual con información de todo el mundo al alcance de tus manos!***

**1**

El Internet comenzó en la década de 1960 como un proyecto de investigación del gobierno de Estados Unidos llamado ARPANET. Su objetivo era permitir la comunicación entre diferentes computadoras y compartir información de manera más eficiente.

**2**

Hoy en día, más de la mitad de la población mundial lo utiliza. Esto significa que millones de personas alrededor del mundo están conectadas y pueden comunicarse, compartir ideas y aprender unas de otras.

**3**

En educación el Internet nos permite acceder a una gran cantidad de recursos educativos, como enciclopedias en línea, libros digitales, cursos en línea y tutoriales. Puedes aprender sobre cualquier tema que te interese con solo hacer una búsqueda.

# 4

Además de aprender, el Internet también nos ofrece entretenimiento. Puedes ver videos en plataformas como YouTube, escuchar música en servicios de streaming y jugar videojuegos en línea con personas de todo el mundo.

# 5

El Internet nos permite mantenernos en conexión con familiares y amistades, incluso si están lejos. Puedes enviar mensajes, hacer videollamadas y compartir momentos especiales a través de redes sociales y aplicaciones de mensajería.



# 6

Es importante recordar que el Internet también tiene riesgos, como el acceso a información no apropiada o el contacto con personas desconocidas con malas intenciones. Por eso es fundamental usarlo de manera segura y responsable, siguiendo las pautas de las y los tutores, las madres, los padres y las y los educadores.

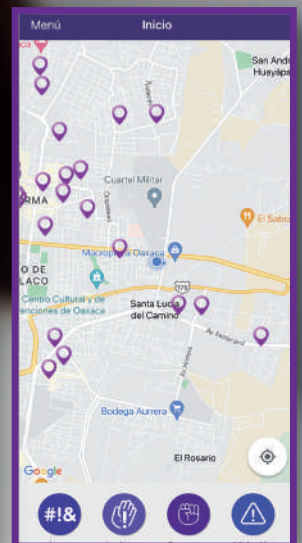
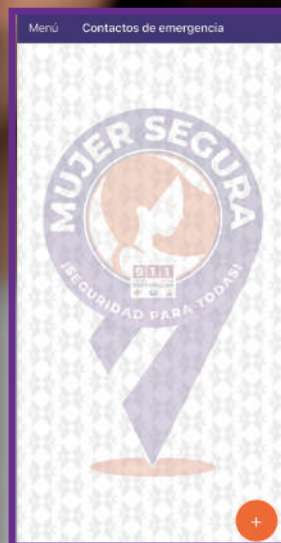
**Así que, ¡disfruta del increíble mundo del Internet, aprende, diviértete y mantente en conexión con el mundo entero!**

# MUJER SEGURA

**Mujer Segura Oaxaca**, es una aplicación desarrollada por la Secretaría de Seguridad Pública del estado de Oaxaca para mujeres en situaciones de riesgo. Esta aplicación permite ubicar en un mapa las zonas de seguridad en la ciudad, además de incorporar un botón de alerta el cual al ser accionado envía un mensaje a las corporaciones policiales a través del Centro Estatal de Emergencias del 911.



LA APLICACIÓN  
SE ENCUENTRA  
DISPONIBLE  
PARA  
DISPOSITIVOS  
ANDROID E IOS.



Una vez descargada será necesario realizar el registro, proporcionando datos como el nombre completo, fecha de nacimiento, tipo de sangre, alergias, antecedentes clínicos, tipo de seguro, número de seguro o póliza; asimismo, nos permite registrar contactos de emergencia.

La aplicación dispone de cuatro botones: acoso, lesiones, secuestro y violación. Una vez pulsado uno de los botones, nos pide confirmar la llamada de auxilio. Una vez realizada, nos enlazará al 911 y a su vez enviará un mensaje a nuestros contactos de emergencia. Además, dispone de un mapa que nos muestra los sitios seguros a los cuales acudir para pedir ayuda.

**¡Instala la aplicación y compártela!**





### **ESTABLECE** **UNA ESTACIÓN DE** **RECICLAJE EN TU ESCUELA**

El reciclaje es una forma excelente de ahorrar energía ya que reduce la necesidad de producir materiales nuevos. Si tu escuela todavía no cuenta con una estación de reciclaje, hazla.



**IEEPO**  
INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA



**IEEPO**

INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA